



OLIVIER GILAIN



JOHAN SCHUITEN



AGILE OPEN INNOVATION GAME

AGILE OPEN **INNOVATION** GAME

UN DÉFI LUDIQUE POUR LA JOURNÉE AGILE

Votre partenaire en innovation
www.mindtechnology.be

BIENVENUE À VOUS

100 MIN POUR CO-CRÉER UNE INNOVATION



OLIVIER GILAIN



JOHAN SCHUITEN

CO-FONDATEURS DE MIND
ET INNOVATEURS DEPUIS LA NAISSANCE

POURQUOI AGILE OPEN INNOVATION GAME ?

AGILE

Réutiliser les principes et les valeurs agiles comme guide tout au long de la session

OPEN (INNOVATION)

Réunir connaissances, ressources et idées de différents horizons et extérieures à l'initiative

INNOVATION

Apporter une solution qui va créer de la valeur qui n'existe pas auparavant

GAME

Emprunter le chemin ludique vers la cocréation (gamification, coopération)

LE BUT

CRÉER UNE INNOVATION

QUI APPORTE DE LA VALEUR À LA JOURNÉE AGILE

The image is a stylized illustration of a modern office. On the left, a group of diverse people are running through a hallway, looking energetic and happy. On the right, a man is sitting at a desk with a laptop, looking at a woman who is standing and holding a smartphone. The background is filled with various office-related icons like charts, graphs, and documents. The overall color palette is warm, with oranges and yellows, and a blue-tinted area on the left where the running group is.

CONCRÈTEMENT, ON VA FAIRE QUOI ?

1. CRÉER UN INNOVATION PAR ÉQUIPE
2. SESSION DE PITCH
3. VOTES
4. REMISE DES PRIX

ON GAGNE QUOI ?

**1 PLACE POUR
LA JOURNÉE AGILE 2025**

+

OFFERT PAR PYXIS

**1 COACHING INDIVIDUEL
SUR L'INNOVATION**

OFFERT PAR MIND



PAR ÉQUIPE :

RÉPARTIR LES ROLES

CHOISIR VOTRE BONUS

DÉCOUVRIR VOTRE KIT D'INNOVATION



LES ROLES

 **TIME KEEPER**

 **FACILITATEUR·ICE**

 **PORTE PAROLE**

 **RESPONSABLE BONUS**

LES **BONUS**



A PIOCHER 

VOTRE KIT INNOVATION

- 1 MÉTHODE DE BRAINSTORMING OPPORTUNITÉ
- 2 MÉTHODE DE BRAINSTORMING PROPOSITION
- 3 CANEVAS DE ROADMAP
- 4 CANEVAS DE PITCH
- 5 FICHES DE ROLES



BRAINSTORMING ?

2 méthodes d'innovation pour un brainstorming en 2 phases :

1. TROUVER L'OPPORTUNITÉ

Opportunité = un problème à résoudre, une opportunité d'apporter de la valeur

Un *silentstorming* chacun pour soi pour générer des idées
Ensuite mise en commun pour n'en garder qu'une

2. COCRÉATION DE LA PROPOSITION

Proposition = une solution (un produit ou un service) pour résoudre le problème choisi (ou saisir l'opportunité d'offrir de la valeur)

Recherche de proposition en équipe sur base de l'opportunité

Remarques :

- Chaque équipe reçoit des méthodes différentes
- Un template vous guide dans la méthode
- Un exemple vous aide à bien visualiser comment faire en pratique
- Vous devez utiliser les méthodes mais le plus important est la proposition de valeur innovante



DÉROULEMENT DU JEU

- 1** DÉCOUVERTE ÉQUIPE ET MATOS **5 min**
- 2** SILENTSTORMING OPPORTUNITÉ **7 min**
- 3** MISE EN COMMUN OPPORTUNITÉ **8 min**
- 4** BRAINSTORMING PROPOSITION **30 min**
- 5** ÉLABORATION ROADMAP **15 min**
- 6** CRÉATION DU PITCH **10 min**
- 7** PITCH **3 min/équipe**
- 8** VOTES **10 min**

PARTIE **UNE**

ÉQUIPE, OPPORTUNITÉ ET PROPOSITION



PRÉPARATION D'ÉQUIPES

RÉPARTIR LES ROLES

CHOISIR VOTRE BONUS

DÉCOUVRIR VOTRE KIT D'INNOVATION

SILENT STORMING

MISE EN COMMUN

**QUELLE OPPORTUNITÉ?
QUEL PROBLÈME?**

An illustration of three men in suits, rendered in a blue, metallic, and brown color palette. The man in the center is facing forward, holding an open book. His head is open, revealing a complex arrangement of colorful gears, a yellow wheel, and various mechanical parts. To his left and right are two other men in profile, also with their heads open, showing similar mechanical and book-like structures. The background is a light beige with scattered gears, books, and mechanical components, creating a sense of intellectual activity and brainstorming.

BRAIN STORMING

QUELLE PROPOSITION?

PAUSE 

ON REPREND DANS 5 MINUTES

ROADMAP ?

Comment allez-vous livrer de la valeur?

1. VISION

Succès: en quoi apportez-vous à court terme de la valeur?

2. MILESTONES

Quel est l'enchaînement d'échelon de livraison de valeur?

3. ACTIVITÉS CLÉS

Quels sont les activités à mettre en place pour exécuter ces livraisons?

4. RESSOURCES

De quoi avez-vous besoin pour effectuer ces activités?

VOTRE PITCH

Comment allez-vous convaincre ?

INTRO	ACCROCHE	(Captez l'attention)
CONTENU	WHY	(Vision de votre PROBLÉMATIQUE)
	WHAT	(Adéquation de votre SOLUTION)
	HOW	(Efficacité de votre ROADMAP)
CONCLUSION	ENGAGEMENT	(Individuel et en équipe)
NEXT STEP	APPEL À L'ACTION	(De quoi avez-vous besoin?)

PARTIE **DEUX**

ROADMAP ET PITCH

VOTRE ROADMAP

**COMMENT ALLEZ-VOUS
DÉLIVRER
DE LA VALEUR ?**

VOTRE PITCH

**COMMENT ALLEZ-VOUS
CONVAINCRE ?**

PARTIE TROIS

CONFRONTATION ET RÉCOMPENSE

SESSION DE **PITCH**

C'EST PARTI !
3 min / équipe

A VOS VOTES !



MENTI.com
5320 7281

**QUELLE INNOVATION VOUS A-T-ELLE
LE PLUS CONVAINCU?**



QUI EST L'ÉQUIPE GAGNANTE ?

Equipe Verte :
la mobile App “Journée Agile v2”

Networking et
Résumé des conférences

CONCLUSION EN CHIFFRE

- ✓ **4** nouvelles innovations imaginées
- ✓ **8** techniques de brainstorming utilisées
- ✓ **16** (nouveaux) innovateurs
- ✓ **24** (nouvelles) relations intra-équipe
- ✓ **100** minutes de plaisir à jouer et innover

MERCI À TOUS

SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX !

DES QUESTIONS?

PARLONS-EN !

 **+32 473 77 28 06**



Email:

contact@mindtechnology.be



Office address:

Chemin du cyclotron 6
1348 Louvain-La-Neuve



Phone number:

[+32 473 77 28 06](tel:+32473772806)



fb.com/MindTechnology



@MindTechnology.be



linkedin.com/company/mindtechnology

MIND

Innovation by nature

